

PHILIPS VIDEOPAC

24



Fliper game
Billard électrique
Flipperspel
Flipper
Flipper spil
Flipper-spel
Juego del lanzador



Instructions for Use

Flipper game

(1 player) Press RESET next press key 1

The screen of your television set has transformed into a flipper game. A yellow ball is ready waiting to be shot into the game.

To the left of the ball you see six zeros. This is where the computer will keep your score while you are playing. To the right you first see a red figure "1", indicating that your first turn is about to start. To the extreme right another four zeros where the computer keeps track of your bonus points.

You start the game by pulling the joystick of the right handset towards you. The power of your shot is determined by the length of time you hold the joystick before releasing it. If you hold it too long, the computer takes over and fires the shot for you.

Each time your ball hits a target you score with the exception of the two purple obstacles that keep moving back and forth.

The four small coloured targets at the very top of the playing field score 4000 points each but they are rather hard to hit.

If you do hit one, it disappears from the screen.

There's a possibility to make them reappear again! Every time you hit the spinner in the top-centre you receive bonus points, anywhere between 720 and 1350, depending on the speed of the spinner. The computer decides how many. Your bonus points are shown at the bottom of the game on the right-hand side. When you have 5000 bonus points, the high scoring targets at the top of the screen will reappear again, while the counter resets to zero. At the end of each turn all bonus points are automatically added to your score.

Your turn is over when you allow the ball to escape between the two white flippers. You can move them left and right with the joystick of your handset. The ball will appear again

when you pull back the joystick, ready for another shot. Press the action button to swing the ball back into the playing field. Try your luck and skill.

You get five chances, then the game is over.

While you read your final score you'll see that the computer takes over and continues the game all by itself without scoring any points however.

(for 2 players) Press RESET
Press key 2

The game is basically the same. The only difference is that you and your opponent now have to take turns. The number in the left-hand corner of the playing field indicates whose turn it is. The playing field changes colour too. Right handset is for the first player, left handset for the second player.

Each time a game is finished, press RESET (Δ), 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:

(a) Select another game.

Or (b) Select another Videopac.

Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards.

Replace Videopac in its box. Refer now to Instructions for Use of the next Videopac.

Or (c) Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.

Check procedure

If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed).

Press RESET (Δ). The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen. If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

(for 3 players) Press RESET
Press key 3

Same as above, now for three players. Right handset for first and third player, left handset for second player.

(for 4 players) Press RESET
Press key 4

Same as above, now for four players. Right handset for first and third player, left handset for second and fourth player.

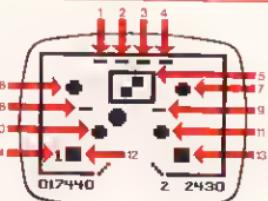
If you find the game too fast, you can reduce the speed:

Press RESET and next press key 5 for 1 player

Press RESET and next press key 6 for 2 players

Press RESET and next press key 7 for 3 players

Press RESET and next press key 8 for 4 players

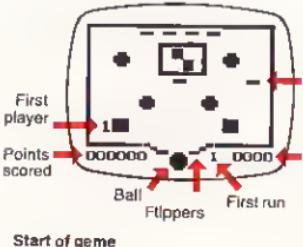


Value of the various targets:

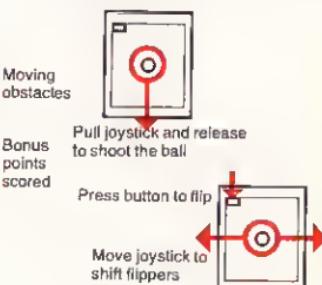
- Numbers 1, 2, 3 and 4: 4000 points each.
- Numbers 14, 8 and 9: no effect on score.
- Numbers 6, 7, 10, 11, 12, 13: 100 points each unless red when hit.
- Number 5 (spinner): scores bonus points randomly anywhere between 720 and 1350 points when hit.

Attention

When playing with several players, the computer keeps the individual scores of each player. After the game is over and when the computer continues playing by himself, the score of each player keeps turning up regularly so you have plenty of time to read it afterwards.



Start of game



Gebrauchsanleitung

DEUTSCH

Flipper

(1 Spieler) Taste "RESET"
drücken, danach Taste 1

Der Bildschirm Ihres Fernsehers
hat sich in einen Flipper-Automaten
verwandelt. Ein gelber Ball liegt
zum Spielen bereit.

Links von dem Ball sehen Sie sechs
Nullen. Dort zeigt der Computer
ihren jeweiligen Spielstand an.
Rechts sehen Sie zunächst eine
rote Eins, die anzeigen, daß die erste
Runde beginnen kann. Ganz rechts
befinden sich vier weitere Nullen.
Dort ermittelt der Computer Ihre
Pluspunkte.

Zu Beginn des Spiels ziehen Sie
den Schalthebel der rechten
Bedienungseinheit zu sich hin.
Die Stärke Ihres Schusses hängt
davon ab, wie lange Sie den
Schalthebel festhalten. Wenn Sie
ihn zu lange festhalten, schaltet
sich der Computer ein und gibt den
Schuß für sie ab. Drücken Sie die
Aktionstaste, um die weißen Flipper
zu bewegen.

Jedesmal, wenn Ihr Ball ein Ziel
trifft, erhalten Sie einen Punkt -
abgesehen von den beiden roten
Hindernissen, die sich ständig vor-
und zurückbewegen.

Die vielen kleinen farbigen Ziele
ganz oben im Spielfeld bringen je
4000 Punkte, sind jedoch ziemlich
schwer zu treffen. Wenn Sie ein
solches Ziel treffen, verschwindet
es vom Bildschirm. Es gibt dann
eine Möglichkeit, dieses Ziel wieder
erscheinen zu lassen. Jedesmal,
wenn Sie den "Spinner" oben in
der Mitte treffen, erhalten Sie
Plus-Punkte, die je nach
Geschwindigkeit des Spinners
zwischen 720 und 1350 liegen.
Der Computer entscheidet über die
Anzahl der Punkte. Ihre Pluspunkte
erscheinen unten rechts auf dem
Bildschirm. Wenn Sie 5000
Pluspunkte haben, erscheinen die
Ziele mit der hohen Punktzahl
erneut auf dem Bildschirm, und der
Zähler geht auf Null zurück.
Am Ende jeder Spielserie werden
alle Pluspunkte automatisch Ihrem
Spielstand hinzugefügt.

Ihr Spiel ist vorbei, wenn Sie den
Ball zwischen den beiden weißen
Flippern entwischen lassen.
Die Flipper lassen sich mit dem
Schalthebel Ihrer
Bedienungseinheit nach links und
nach rechts bewegen. Der Ball
erscheint wieder auf dem
Bildschirm und kann für den
nächsten Schuß verwendet
werden, wenn Sie den Schallhebel
nach hinten ziehen. Versuchen Sie
Ihr Glück, und testen Sie Ihre
Geschicklichkeit. Sie haben fünf
Chancen - dann ist das Spiel vorbei.
Wenn Sie Ihren endgültigen
Spielstand ablesen, werden Sie
sehen, daß der Computer das
Spiel ganz allein fortsetzt, ohne
jedoch irgendwelche Punkte zu
zählen.

(Für 2 Spieler) Taste "RESET"
drücken, danach
Taste 2

Das Spiel ist im wesentlichen
gleich. Der einzige Unterschied
liegt darin, daß Sie sich mit Ihrem
Mitspieler abwechseln.

Bei Spielende drücke RESET, es
erscheint 'SELECT GAME' auf
dem Bildschirm. Sie können nun
a) ein anderes Spiel aus der
Cassette wählen.
b) eine andere Videopac-Cassette
nehmen, indem Sie die gerade
benutzte an Ihrem Handgriff
herausziehen. Stecken Sie die
Cassette in Ihre Schachtel und

verfahren Sie nach der
Gebrauchsanleitung für die neue
Cassette.
c) Stecken Sie die Antenne
wieder in das Fernsehgerät und
ziehen Sie das Netzteil aus der
Steckdose.

Die Zahl in der linken Ecke des Spielfeldes zeigt an, welcher Spieler an der Reihe ist. Auch das Spielfeld verändert seine Farbe. Die rechte Bedienungseinheit wird von einem Spieler benutzt, die linke vom zweiten.

(für 3 Spieler) Taste "RESET"
drücken, danach
Taste 3

Dasselbe wie oben, jedoch für 3 Spieler. Der erste und der dritte Spieler benutzen die rechte Bedienungseinheit, der zweite Spieler die linke.

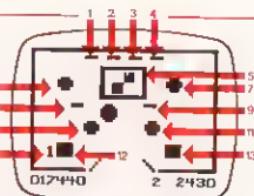
(für 4 Spieler) Taste "RESET"
drücken, danach
Taste 4

Dasselbe wie oben, jedoch für 4 Spieler. Die rechte Bedienungseinheit wird vom ersten und dritten Spieler benutzt, die linke vom zweiten und vierten.

Anmerkung:
Wenn mit mehreren Spielern gespielt wird, zählt der Computer

die Spielstände der einzelnen Spieler. Wenn das Spiel vorbei ist und der Computer allein weiterspielt, erscheint die Spielstand-Anzeige jedes Spielers. In regelmäßigen Abständen auf dem Bildschirm, so daß Sie reichlich Zeit haben, sie abzulesen.

Wenn Ihnen das Spiel zu schnell ist, können Sie die Geschwindigkeit wie folgt reduzieren:
RESET drücken und dann Taste 5 für 1 Spieler
RESET drücken und dann Taste 6 für 2 Spieler
RESET drücken und dann Taste 7 für 3 Spieler
RESET drücken und dann Taste 8 für 4 Spieler



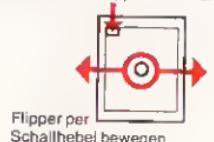
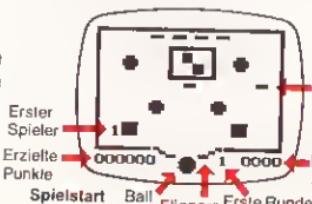
Wert der verschiedenen Ziele:

- Nummer 1, 2, 3 und 4: je 4000 Punkte
- Nummer 14, 8 und 9: wirkt sich nicht auf Punktestand aus
- Nummer 6, 7, 10, 11, 12, 13: je 100 Punkte, wenn beim Treffer nicht rot
- Nummer 5 (Spinner): erreicht willkürlich Pluspunkte zwischen 720 und 1350 bei Treffer.



Schallhebel ziehen und damit Schuß auslösen

Taste zum Flippen drücken



Flipper per Schallhebel bewegen

Prüfprogramm

Vermuten Sie einen Fehler, so verlören Sie mit einer eingesetzten Videopac-Cassette wie folgt:
Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kurzen Ton ab und es sollte 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall,

überprüfen Sie den Geräteanschuß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

Die Tasten

RESET: Rückstellen

Die Anweisungen

SELECT GAME: Spielewahl

A copyright protection is claimed
on the program stored within the cartridge.

© 1980 N.V. Philips' Gloeilampenfabrieken

3111 106 61020

SIP